
Job Labyrinth



Summary

Job Labyrinth è un gioco digitale che, in modo attrattivo, favorisce l'integrazione scolastica, la formazione, l'orientamento e l'occupabilità dei giovani, migliorando la loro capacità di essere soggetti attivi nella ricerca del lavoro.

Created by

Fed. CNOS-FAP, (It); BKS Uspech (Slo); NOVITER SRL (It); Federación de Plataformas Sociales Pinardi (E); iTStudy - Educational and Research Centre for Information and Technology (H); DGSSIS-CM (E); SZÁMALK Szalézi Szakközépiskola(H); RISORSE snc (It)

Uploaded by

Giulia Zenone

In the context of (background)

L'ultima crisi economica ha mostrato un aumento del gap tra domanda e offerta di lavoro e la necessità di allineare le competenze utilizzabili nel mercato del lavoro. Il gap è ancora più notevole per NEET e giovani vulnerabili a causa dell'inefficacia e della scarsa rilevanza di politiche attive del lavoro e soprattutto per: - la bassa capacità dei Centri Pubblici per l'Impiego e della formazione professionale di intercettare i giovani a rischio e dare una risposta concreta alle loro esigenze; - la scarsa capacità di centri giovanili di aiutare i giovani a valutare le proprie competenze e promuovere la loro professionalità; - la scarsa sinergia tra attori pubblici e privati, e la mancanza di una strategia integrata per facilitare la transizione dei giovani nel mondo del lavoro; - la poca conoscenza dei giovani sui servizi erogati dai Centri Pubblici per l'Impiego, e lo scetticismo sulla loro reale efficacia; - la mancanza di coinvolgimento dei giovani durante il loro percorso di orientamento, formazione ed inserimento lavorativo; - il basso utilizzo di strumenti di e-guidance efficaci.

Type of tool

Strumento multimediale - Relazione

Topics addressed

Digitale
Politiche giovanili
Programmi europei

Duration

30-60 min

Target group

NEET, giovani vulnerabili e giovani esclusi dai percorsi scolastici tradizionali e giovani in transizione verso il mondo del lavoro. Il giocatore può richiedere attraverso il sito di job Labyrinth le proprie credenziali per accedere al gioco.

Aim

Lo strumento si propone due ordini di obiettivi: 1 - per i giovani, creare maggiore engagement verso percorsi di orientamento, sperimentando attraverso la gamification l'autovalutazione delle proprie competenze, imparando a scrivere il proprio CV, simulando il colloquio di lavoro, e in generale esplorando le possibilità formative e di ricerca del lavoro esistenti; 2 - creare una comunità di pratiche di centri, JobLab Spot, in cui scambiare buone prassi e favorire l'integrazione di strumenti di guidance all'interno delle pratiche degli operatori. Attraverso il gioco i giovani riceveranno informazioni sui i centri dei servizi al lavoro più vicini, e saranno stimolati a entrare in contatto con questi per proseguire il loro percorso e ricevere "il loro portfolio" derivato dall'aver passato i livelli di gioco.

Objectives

1. Promuovere un approccio intersettoriale per lo sviluppo di soluzioni digitali con lo scopo di sensibilizzare i giovani sulle Politiche Attive del Lavoro, sulle politiche intraprese a livello regionale, nazionale e europeo favorendo il miglioramento della transizione scuola-lavoro. 2. Implementare la conoscenza sulle PAL e facilitare l'inserimento lavorativo attraverso la cooperazione tra centri per l'impiego e servizi di orientamento. 3. Dare maggiore rilievo all'IeFP, adattando l'offerta alle esigenze individuali, rafforzando i servizi di orientamento e di consulenza per i giovani svantaggiati e creando dei legami con i servizi pubblici e privati. 4. Diffondere servizi di e-guidance efficaci in contesti formali e informali (IeFP, Istruzione, lavoro giovanile), sviluppare linee guida per l'aggiornamento delle competenze di insegnanti, formatori e operatori sull'utilizzo di suddetti strumenti, consentendo ai beneficiari l'accesso a servizi e informazioni.

Methodology

Lo strumento, sviluppato all'interno del programma Erasmus+, è il primo gioco digitale in questo ambito. Attraverso la metodologia del gaming è stato sviluppato un gioco finalizzato a favorire l'integrazione dei giovani, in particolare le categorie svantaggiate, nel mondo del lavoro.

Materials and resources

Per mostrare il gioco serve una postazione con pc e un videoproiettore. Per sperimentarlo in prima persona è necessario dotarsi di un account con password e un pc.

Step by step process

Il videogioco necessita inizialmente della registrazione dell'utente. Dopo il login, la persona sceglie il proprio avatar con cui giocare, ed entra in un labirinto in cui sono presenti 5 stanze o ambienti in cui la persona può attivare le proprie capacità. Durante il percorso, se necessario, sono sempre presenti le funzioni di aiuto per comprendere i livelli. Nella prima stanza il giovane è stimolato a svolgere dei compiti e nel contempo riceverà informazioni sul programma di Garanzia Giovani e, con la prosecuzione del gioco, dei poteri che lo aiuteranno nelle fasi successive del gioco. Nella seconda stanza è proposta in forma ludica una valutazione delle proprie competenze attraverso il test Riasec, basato sui tipi di Holland. La terza stanza è pensata per aiutare la costruzione del CV. Nella quarta l'avatar deve affrontare un colloquio di lavoro simulato. Nella quinta la persona potrà scoprire il tesoro nascosto, entrare in contatto con i centri del network, attraverso la condivisione del portfolio. Servono: tavolino, sedia, computer, prese per il pc, proiettore, cassa per l'audio.

Evaluation

Lo strumento è stato testato su quasi 1500 giovani in 10 stati europei, con età media di 23 anni. I vantaggi sono: attirare giovani con uno strumento che comprendono, facilità di utilizzo, più lingue di utilizzo e diversità di informazioni in base al Paese di riferimento dei centri di servizi al lavoro. Creare

uno standard qualitativo condiviso nelle prassi degli operatori dei centri aderenti al network attraverso la condivisione del materiale pedagogico sviluppato nei due anni di progetto e favorire l'adozione di strumenti innovativi di guidance.

Notes for further use

Il gioco è stato utilizzato anche nell'orientamento per un gruppo di giovani migranti, che stanno imparando l'italiano e si preparano ad entrare nel mondo del lavoro.

Documents/Handhouts

Allegato 1_Brochure JOB LAB.pdf

Embed media

Have a look on the website
